PLAYSTATION BLAST

www.playstationbtlast.com.br

EDIÇÃO Nº03 AGO/2012

RESIDENT EVIL®

O Retorno do Terror

Já é mais do que claro que a matança de zumbis tem tudo a ver com videogames, e a série Resident Evil é o expoente máximo desse vício que nós, gamers, temos em estourar os miolos de mortos-vivos. A chegada de Resident Evil 6 ao PS3 acontecerá dentro de algumas semanas, então resolvemos montar uma Prévia sobre este grande título, que promete ser mais um divisor de águas da renomada franquia da Capcom. E para celebrar a volta ao mundo de Resident Evil, apresentamos um Blast from the Past com o primeiro game da franquia e dedicamos a coluna Developers a Hiroyuki Kobayashi, uma das maiores figuras da Capcom e especialmente de sua franquia de survival horror. Mas o gênero survival horror não se resume apenas a Resident Evil, certo? É por isso que esse mês trazemos o Blast Battle: Resident Evil X Sillent Hill, além do Top 10: Melhores Survival Horrors. Boa leitura e não se esqueça de levar uma boa metralhadora para jogar Resident Evil 6! **– Rafael Neves**

SAUDADES *por* ***Sybellyus Paiva***

PS BLAST RESPONDE!

No **PS-Blast Responde!**, nossa seção de "cartas" do PlayStation Blast, você pede informações, envia dúvidas, perguntas e comentários acerca de notícias, jogos e consoles PlayStation, assim como sobre o próprio PlayStation Blast e seus canais. As perguntas podem ser enviadas **aqui**.

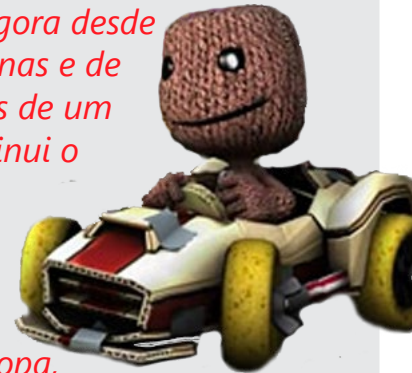
Garoto Sack, vc acredita que ainda vamos ver um novo jogo do Spyro?

Anônimo "The Dragon" dos Santos

Eu também gostaria, mas o Spyro agora faz parte do elenco de Skylanders. É uma ideia bem legal, uma mistura de videogame com brinquedos. Pensando nisso, acho difícil o Spyro ter uma aventura sozinho. Enquanto isso não acontece, podemos nos divertir com Skylanders. Quem sabe não fazem uma versão com uma participação minha?

LBP Karting é imitação de Mario Kart?

PlayerCyborg

Tá tirando com a minha cara de pano, né Android? É claro que LBP Karting não é uma cópia de Mario Kart, eu sou um ser muito superior do que aquele nanico. O resultado disso é ótimas pistas e meus camaradas dirigindo karts melhores que os carros vistos na Fórmula 1. Me diz agora desde quando cascas de bananas e de tartarugas surgem atrás de um veículo ou um raio diminui o tamanho de alguém ao invés de deixá-lo em coma? Mais improvável que isso só um boneco mesmo dirigindo algo (opa, peraí...).

Ei SackBoy, você é filho do Homem do Saco?

Anônimo "Lenda Urbana" da Silva

Existe uma lenda nos corredores do PS-Blast que eu fui a primeira vítima do Homem do Saco. Dizem que ele me transformou num boneco de pano e me vendeu para a Sony. É claro que são apenas rumores, a não ser que os sonhos que eu tenho toda noite sejam lembranças... vou consultar meu psiquiatra.

SBoy, vc acredita que a Sony vai anunciar o PS4 ainda em 2012?

Anônimo "Apressado" de Oliveira

Eu sinceramente espero que não! Não quero ter que mudar de console, dá tanto trabalho empacotar as coisas e me arrumar para aparecer com gráficos melhores...

Ola Sackboy,sou novo no mundo da sony(só tinha consoles da Nintendo) gosto muito de jogos de luta(por isso vendi o Wii e comprei o PS3) e queria saber quais jogos de PS3 são compatíveis com o Controle Arcade?
Darkwesleysato

Olá! Mas que escolha ousada você fez! Bom, a limitação do uso de controles é meio complexa. Em teoria, qualquer controle que o PS3 aceitar pode ser utilizado por qualquer jogo. Mas me parece que isso depende também do modelo do controle... a melhor coisa é procurar aqueles comentários de compradores, isso é sempre esclarecedor... como quando eu comprei aquele chapéu de pirata e descobri que não acompanhava o papagaio.

Sac como é ter um exoesqueleto feito de pano?
ICO

Me sinto como um inseto... só que de pano.

Você é amigo da Emília, do Sítio do Pica-Pau Amarelo?
Monagma

Ok, ok, fomos descobertos. Eu sou sim amigo da Emília, mas a verdade é que eu me aproximei dela só para experimentar as delícias preparadas pela Tia Nastácia. Só não deixa essa chata que nunca fecha a matraca descobrir isso, combinado? Senão meu plano de "Sítio do Sackboy Marrom" vai por água abaixo.

SackBoy o que você achou do criador de Okami falar que o Playstation all star battle royale é cópia de Smash bros?
Anônimo "Lenha na Fogueira" de Ferreira

Existem similaridades mesmo, mas estava aqui matutando com meu cérebro de pano e lembrei de uma coisa: quando Dissidia Final Fantasy foi anunciado ninguém levantou a questão de que era uma ideia parecida com Smash Bros. Antes mesmo de tudo isso, a Square lançou um jogo chamado Ehrgeiz para PlayStation, em 1998, que trazia personagens de Final Fantasy VII. É apenas algo a se pensar.
Ser ou não uma cópia não torna o jogo mais ou menos divertido, certo?

Pretendo comprar um PS3 europeu esse ano, me disseram que não tem trava de região nos jogos fisicos, mas eu posso escolher a região americana para comprar os jogos digitais?
Anônimo "Consumidor" dos Santos

Te falaram certo: não existe trava de região para blu ray, só para DVD. A única limitação que você vai ter é em relação aos DVDs: os do Brasil são Região 4, e o seu PS3 não vai ler essa região. E sobre os jogos digitais, o que define isso é a região da sua conta na PSN, e não o console. Aí tem outro detalhe: o console não interfere, mas se você comprar um jogo europeu (ou asiático), você tem que ter uma conta da PSN correspondente a essa região para poder baixar qualquer DLC. A boa notícia é que você pode fazer a conta, comprar o DLC e depois voltar para a sua conta normal (seja americana ou brasileira) e jogar normalmente, porque o conteúdo fica salvo no HD do PS3.

RESIDENT EVIL

por Felipe Storino

Revisão: Alan Murilo
Diagramação: Tiffany B. Silva

Hoje em dia, quando um game é lançado os jogadores já sabem praticamente tudo sobre ele. São dezenas de vídeos e imagens surgindo na internet a todo momento, tornando difícil qualquer surpresa a respeito do que se trata o jogo. Mas nos anos 90, época do saudoso PlayStation, as coisas não eram bem assim. Conheci Resident Evil vendo outras pessoas jogarem em uma locadora, e ele foi um dos jogos responsáveis por me fazer escolher o console da Sony e não o Nintendo 64. Os gráficos, hoje em dia considerados toscos, eram simplesmente sensacionais para quem estava saindo do Super Nintendo e entrando na era dos games cheios de polígonos.

Roteiro de filme B

Resident Evil é um jogo de horror trash, bem no estilo dos filmes B de baixo orçamento. Estão ali todos os clichês deste tipo de história: monstros bizarros, uma casa abandonada repleta de passagens secretas, cientistas malucos e traições. Isso sem falar nas atuações extremamente forçadas dos dubladores. Impossível não rir quando Jill Valentine dá o seu famoso grito “oh no, it’s a monster”. Os que tiveram a oportunidade de jogar a versão japonesa do jogo foram brindados com uma cena de abertura que faria Ed Wood (famoso diretor de filmes B) se orgulhar.

Totalmente em cores (ao contrário da versão americana), a abertura é extremamente violenta, mostrando vários cadáveres dilacerados e um dos integrantes da equipe S.T.A.R.S. sendo devorado por um cachorro mutante, enquanto Jill (sempre ela) grita histericamente. A parte tosca fica por conta dos cachorros, que quando surgem em cena estão sempre parados, sendo perceptível que são apenas bonecos. Para completar a tosquice, ao final da abertura os personagens são apresentados, com seus nomes falados em voz alta e todos fazendo poses de efeito. Destaque para Wesker ajeitando o cabelo e cruzando os braços tentando parecer badass.

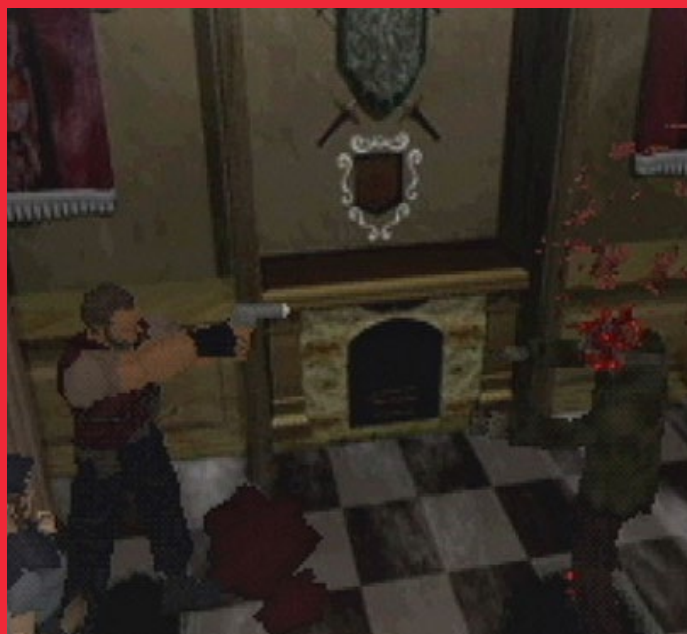
Quem está acostumado com os games atuais de RE, com vilões megalomaníacos querendo dominar o mundo, pode até estranhar a história mais simples do primeiro game da série. Tudo começa quando a equipe Alpha do S.T.A.R.S. é enviada para investigar o desaparecimento da equipe Bravo, que sumiu enquanto investigava uma série de assassinatos bizarros, envolvendo possíveis atos de canibalismo. As coisas dão terrivelmente errado. A equipe Alpha é atacada e abandonada no local por Brad Vickers (o piloto do helicóptero), tendo que se refugiar dentro de uma mansão aparentemente abandonada.

Escolhas que fazem a diferença

Ao entrar na mansão, a experiência de jogo e a dificuldade mudam de acordo com o personagem escolhido pelo jogador. Caso escolha Jill Valentine, os personagens que entram na casa junto com ela são Barry Burton e Albert Wesker, capitão da equipe. No caso de escolher jogar com Chris Refield, Jill e Wesker entram junto com ele na mansão. Jogando com Jill as coisas são relativamente mais fáceis, já que ela possui mais espaços no inventário e o lockpick, que permite abrir alguns tipos de portas e gavetas sem a necessidade de uma chave específica. Além disso, alguns puzzles mortais do jogo nem precisam ser solucionados, já que dependendo do caminho que o jogador fizer, Barry aparece para ajudar. Aliás, essa é uma das coisas mais legais de RE: com locais podendo ser acessados por vários caminhos diferentes, é possível jogar diversas partidas e sempre encontrar algo novo.

Ao escolher Chris Redfield para jogar, a coisa muda de figura e fica um pouco mais difícil. Além de possuir menos espaço no inventário (o que faz com que o jogador precise ir e voltar nos baús a todo momento), o personagem não conta com a ajuda de ninguém, tendo que resolver os puzzles sozinho. Isso sem contar que, nos primeiros minutos de jogo, Chris conta apenas com uma faca para enfrentar o primeiro zumbi que aparece. Claro que isso não dura muito tempo, mas a primeira vez que se joga o game você não sabe disso. Para completar o cenário de Chris, temos ainda a participação de Rebecca Chambers,

única sobrevivente da equipe Bravo e especialista em primeiros socorros. Dependendo das decisões tomadas pelo jogador, é possível controlar Rebecca em certas partes do game.

Resident Evil segue todo o roteiro de um típico filme de terror, inclusive na hora de assustar os jogadores. O jogo apela para os sustos fáceis, como cachorros quebrando janelas para entrar na mansão, zumbis saindo de dentro de armários ou monstros que surgem de dentro dos dutos de ventilação. Além disso, temos ainda as criaturas que não passam de versões gigantes de animais de verdade, como cobras, aranhas e um tubarão gigante. O jogo apresenta até mesmo uma planta mutante que ataca os jogadores. Os cenários são extremamente assustadores, com papeis de paredes rasgados, piso de madeira rangendo e ambientes mal iluminados. A câmera fixa, que foi marca registrada da série durante muito tempo, auxilia em deixar o ambiente ainda mais tenso, pois não permite que o jogador veja o que está na próxima curva.

Entre as inovações que o game trouxe estava a barra de energia dos personagens, que emulava batimentos cardíacos e ia mudando de cor conforme o jogador fosse atacado. Além disso, o jogo trouxe um sistema de cura baseado em ervas de três cores que o jogador encontra pelo caminho e pode misturar para produzir efeitos diferentes, desde recarregar o life completo até curar envenenamento.

Os puzzles deste primeiro jogo seguem o padrão do restante da série, com o jogador tendo que encontrar chaves que abrem determinadas portas e encaixando peças que abrem passagens secretas dentro da mansão. Porém, alguns desses enigmas são

muito mais interessantes (e difíceis) do que os do restante da série, tanto que foram simplificados no remake que saiu para Gamecube e Nintendo Wii. O primeiro deles consiste em um corredor cheio de quadros que o jogador deve ativar na ordem correta. Esta ordem é descoberta prestando atenção nas imagens e nas legendas dos quadros, tornando praticamente impossível solucionar o enigma na versão japonesa. Outro puzzle extremamente interessante é a elaboração do veneno para matar a planta mutante, que deve ser preparado através da mistura de vários componentes encontrados pelo jogador.

Fim de um jogo e começo de uma lucrativa franquia

Dependendo das escolhas do jogador, é possível fazer seis finais diferentes, sendo que alguns proporcionam momentos realmente emocionantes no meio do jogo, como a morte de Barry e o pedido dele pra que Jill cuide de sua família. Perto do final do jogo, ainda descobrimos que Wesker, líder da equipe, na verdade era um dos cientistas loucos da Umbrella e que levou a equipe pra lá apenas para testar suas criações. Felizmente, o jogo reserva uma morte cruel para o filho da mãe, nas garras de Tyrant, sua maior criação.

Os clichês dos filmes trash acompanham o jogo até os momentos finais, quando uma contagem regressiva surge na tela avisando que o laboratório secreto está prestes a explodir. Fora que usamos um lança-mísseis para destruir Tyrant. Com a criatura derrotada, os sobreviventes escapam de helicóptero e veem a mansão ser totalmente destruída, levando consigo todas as evidências do que aconteceu ali. Resta aos agentes Jill Valentine, Chris Redfield e Barry Burton (ou Rebecca Chambers) voltarem para Racoon City e viverem felizes para sempre...ou não.

Quer concorrer a convites e brindes exclusivos do filme? Acesse nossas redes sociais e participe das promoções!

GAME MUSIC: L.A. NOIRE

Trilha sonora e Rockstar são coisas que costumam andar juntas. Os jogos da desenvolvedora são sempre uma maravilha na ambientação, e a trilha sonora faz parte disso. As rádios de GTA IV possuem sua própria personalidade, as músicas em Red Dead Redemption complementam os momentos mais emocionantes da história. Mesmo L.A. Noire sendo um trabalho do Team Bondi, o jogo tem aquela “alma Rockstar”, e sua trilha sonora é impecável, representando uma das maiores vitórias do jogo. Está num clima vintage? Então acompanhe-nos nessa viagem ao passado.

por **Leandro Fernandes**

Revisão: Rafael Becker
Diagramação: Ítalo Lourenço

Os responsáveis pela trilha sonora de L.A. Noire são Andrew e Simon Hale. Simon é bastante conhecido por ter produzido arranjos para artistas como Björk, Supergrass, Josh Groban e para musicais como Spring Awakening. Com uma bagagem tão grande, eles souberam imprimir nas músicas a ambientação desejada pelo Team Bondi e pela Rockstar.

Fumaça, melancolia e chuva

O gênero noir, em que o jogo foi inspirado, traz um clima bem sombrio, melancólico. O jazz e o blues quase sempre acompanham, já que unem esse clima triste a uma elegância muito específica, que casa bem com a ambientação. O tema de L.A. Noire é a exemplificação perfeita. A música toca no menu inicial do jogo.

http://www.youtube.com/watch?v=xiGKxCAg_0o&feature=player_embedded

Cada "seção" do jogo tem um tema específico. A de Homicídio é especialmente memorável, grandiosa e ao mesmo tempo aflitiva. A impressão é que tem algo enorme e perigoso aproximando-se. E tem mesmo: cada cena de crime traz mais detalhes horríveis para se desvendar, dando um frio na barriga. É facilmente uma das melhores músicas na trilha sonora.

http://www.youtube.com/watch?v=wVN9WCOZHbQ&feature=player_embedded

Mas um pouco de festa não mata ninguém...

Quem mata são os assassinos. Para aliviar o clima, a trilha sonora é pontuada por músicas mais divertidas e agitadas, incluindo alguns sucessos reais dos anos 40. Uma das mais divertidas é Ain't Nobody Here But Us Chickens, de Louis Jordan.

http://www.youtube.com/watch?v=o5hjXD3-8pE&feature=player_embedded

É interessante também ver como essas músicas foram utilizadas no rádio do carro. Impossível não se sentir dentro daquela cidade, naquela época.

http://www.youtube.com/watch?v=Se4A9tIOIa0&feature=player_embedded

Um pouco de originalidade

Para completar o pacote, foram produzidas três canções originais, sem fugir da temática noir/40's. São cantadas por Claudia Brücken e compostas por uma banda britânica chamada The Real Tuesday Weld. Elas carregam o mesmo clima sombrio do resto da trilha, e fecham de forma competente toda a maravilha que é a ambientação de L.A. Noire.

http://www.youtube.com/watch?v=L-7l6GNEhCA&feature=player_embedded

A Rockstar lançou um album com as faixas da trilha sonora, confira a tracklist abaixo (você pode clicar no nome de cada música para ouvir no YouTube).

1. "Main Theme"
2. "New Beginning, Pt. 1"
3. "New Beginning, Pt. 2"
4. "New Beginning, Pt. 3"
5. "Minor 9th"
6. "Pride of the Job, Pt. 1"
7. "Pride of the Job, Pt. 2"
8. "Noire Clarinet"
9. "Temptation, Pt. 1"
10. "Temptation, Pt. 2"
11. "Temptation, Pt. 3"
12. "J.J."
13. "Redemption, Pt. 1"
14. "Redemption, Pt. 2"
15. "Redemption, Pt. 3"
16. "Slow Brood"
17. "Use and Abuse, Pt. 1"
18. "Use and Abuse, Pt. 2"
19. "Use and Abuse, Pt. 3"
20. "Use and Abuse, Pt. 4"
21. "Fall from Grace, Pt. 1"
22. "Fall from Grace, Pt. 2"
23. "Murder Brood, Pt. 1"
24. "Murder Brood, Pt. 2"
25. "Main Theme (Redux)"
26. "(I Always Kill) The Things I Love"
27. "Guilty"
28. "Torched Song"

E também lançou um album especial com remixes das músicas tocadas no rádio do carro. Esses remixes foram produzidos por DJs famosos, como DJ Premier, Ticklah e Moodyman. Abaixo você confere a lista, os links para as músicas originais, e caso o remix esteja disponível no YouTube, o link para ele.

1. "Stone Cold Dead in the Market (Ticklah remix)"
2. "Hey! Ba-Ba-Re-Bop (Midnight Sun remix)"
3. "A Slick Chick (Maximum Balloon remix)"
4. "Ain't Nobody Here But Us Chickens (DJ Premier remix)"
5. "Sing Sing Sing (Truth & Soul remix)"
6. "That Ole Devil Called Love (Moodymann remix)"

por **Rodrigo Estevam**

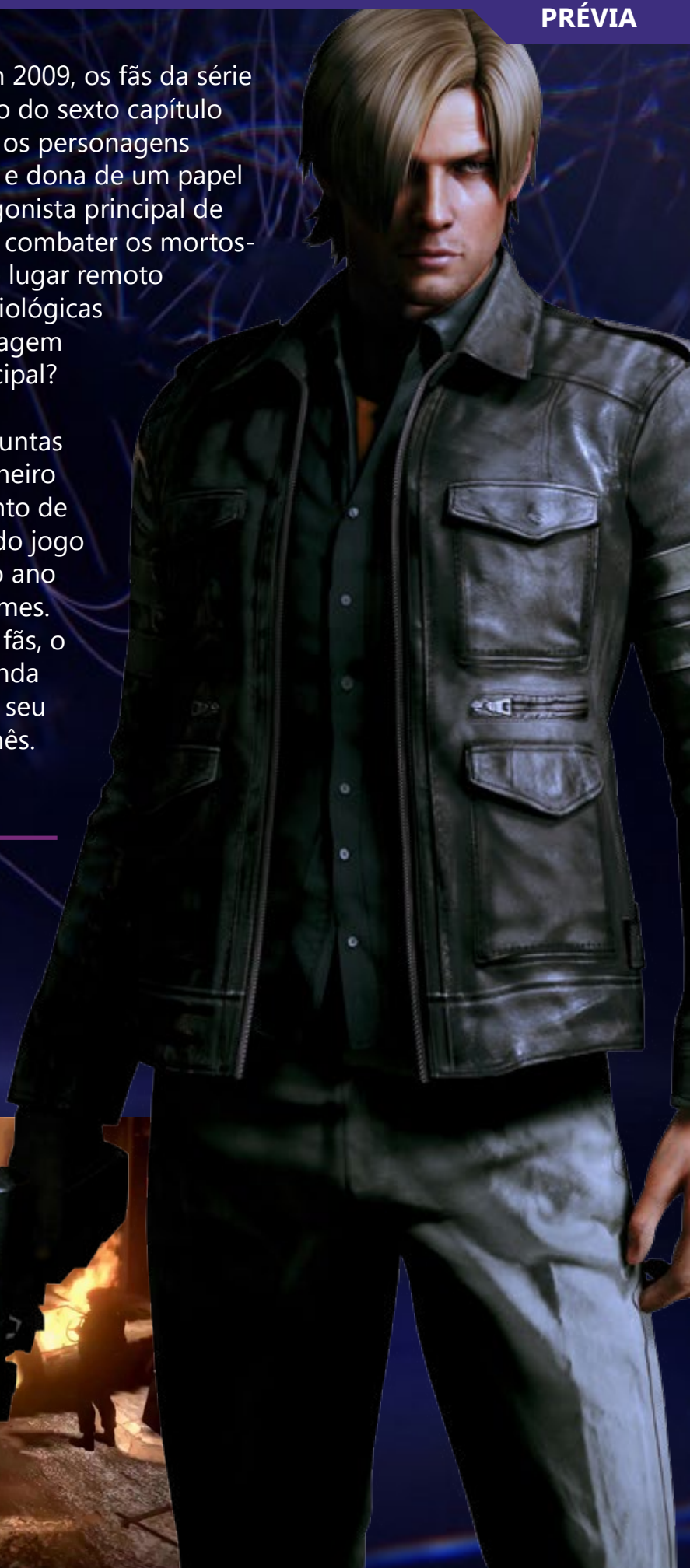
Revisão: Felipe Biavo. Diagramação: Guilherme Vargas

Por muitos anos os fãs de Resident Evil vêm sonhando com o dia em que Chris Redfield e Leon S. Kennedy estarão lado a lado em um mesmo game. Apesar de Chris ser citado em RE2 e Leon em RE5, os dois nunca chegaram a realmente interagir em nenhum dos games. Pelo menos até outubro: Resident Evil 6, o sexto jogo da série principal tem a missão não apenas de atender ao pedido dos fãs ao trazer os dois personagens protagonizando o mesmo game como também marcar o retorno do gameplay sombrio à franquia.

Desde o lançamento de Resident Evil 5, em 2009, os fãs da série já vinham especulando sobre o lançamento do sexto capítulo da saga de Leon, Chris e cia. Quem seriam os personagens principais? Seria a Jill, a queridinha dos fãs e dona de um papel importantíssimo na trama de RE5, a protagonista principal de RE6? Ou será que Claire Redfield voltaria a combater os mortos-vivos? Será que Leon seria enviado a outro lugar remoto do globo para investigar o uso de armas biológicas novamente? Ou teríamos um novo personagem protagonizando o novo jogo da série principal?

Por muitos anos, tudo não passou de perguntas e muita especulação. Até que, em 19 de janeiro deste ano, a Capcom anunciou o lançamento de Resident Evil 6. E o melhor: o lançamento do jogo estava marcado para novembro do mesmo ano – prática pouco comum no mundo dos games. Um vídeo foi liberado e, para o delírio dos fãs, o game não só contava com Chris, Leon e ainda um novo protagonista como também teve seu lançamento adiantando em cerca de um mês.

A morte de uma cidade

O caos está instaurado em uma pequena cidade. Praticamente todos os cidadãos foram infectados por um vírus e se transformaram em zumbis devoradores de carne humana. Leon Scott Kennedy e Helena Harper devem lutar para sobreviver aos

A volta dos mortos-vivos

Os zumbis estão de volta em RE6, mas não os tradicionais e lentos mortos-vivos dos primeiros games da série. Mais rápidos e, de certa forma, "inteligentes", os zumbis agora podem correr e utilizar armas. A diferença, segundo os produtores, está no vírus: o agente biológico usado no ataque bioterrorista em Resident Evil 6 é o C-Virus, que causa diferentes reações em alguns dos infectados.

Além dos tradicionais zumbis, os infectados pelo C-Virus podem ainda ainda se tornar J'avos, criaturas com forma humana que, ao perderem partes do corpo se regeneram com partes monstruosas que variam desde asas a braços que se assemelham a tentáculos com garras.

mais diversos perigos, com poucos recursos, enquanto tentam desvendar o mistério por trás do incidente que causou a infecção que transformou todos os habitantes de Tall Oaks em mortos-vivos.

A pequena cidade acaba sofrendo do mesmo mal que Raccoon City quando Adam Benford, atual presidente dos Estados Unidos da América, resolve que é hora de o mundo saber o que realmente aconteceu na cidade-sede da Umbrella. Benford acaba levando a pior, sendo infectado pouco antes do horário marcado para seu discurso. Para piorar a situação, o vírus que atacou o presidente infectou praticamente toda a população da cidade.

A promessa da Capcom é de que a parte da história referente a Leon tenha um tom mais sombrio, com raízes no *survival horror* e alguma ação. A ideia é que tudo fique com um ar cinematográfico, fazendo com que o jogo se encaixe em um gênero que os produtores do jogo gostam de chamar de *dramatic horror*. Os cenários – em geral escuros, desertos e estreitos – ajudam a criar uma atmosfera que remete aos primeiros games da série. Segundo Wataru Hachisako, diretor de som de Resident Evil 6, o silêncio também foi largamente utilizado no jogo para ajudar a criar certa tensão, além de destacar sons-ambiente (como o som da chuva, por exemplo).

Era uma vez na China

O principal protagonista da série e um dos personagens mais emblemáticos da Capcom, Chris Redfield retorna em RE6 um pouco diferente do habitual: desmemoriado e alcoólatra, o agora Capitão Redfield abandonou a BSAA e a luta contra o bioterrorismo após seu esquadrão ser dizimado durante uma missão. Cabe a Piers Nivans, o atual parceiro de Chris e um dos destaques da divisão norte-americana da BSAA, trazer seu capitão de volta à ativa.

O cenário de Chris vai lembrar – e muito – o que foi visto em RE5. Ainda que os produtores afirmem que todo o jogo terá alguma forma de terror, as partes protagonizadas por Chris lembram bastante os jogos *third person shooters* mais atuais, com muita munição e adversários aos montes.

Tais pais, tais filhos

Resident Evil 6 inova ao trazer não apenas Leon e Chris como protagonistas, mas também Jake Müller, o tão comentado filho de Wesker. Desde o primeiro vídeo do

jogo lançado, fica explícito que o Ustanak (aquele monstro imenso que muito lembra o vilão Nemesis, de RE3) o persegue pois Jake carrega em seu sangue algum tipo de cura, porém não se sabe ao certo o que exatamente seu sangue virá a curar. Pra ajudar a manter o Jake a salvo, o governo norte-americano envia Sherry Birkin, a menininha de Resident Evil 2, filha do Dr. William Birkin.

A jogabilidade do cenário de Jake lembra um pouco games como Devil May Cry; o rapaz usa e abusa de golpes físicos, contando com velocidade, agilidade e força visivelmente acima do normal. Pelo que foi mostrado nos vídeos até o momento, a movimentação de Jake lembra um pouco a de Albert Wesker em RE5.

Tudo junto e misturado

Além das três campanhas principais, RE6 vai contar ainda com um cenário focado em Ada Wong, a bela espiã e interesse romântico de Leon. A dama de vermelho vai ter seu envolvimento com o C-Virus explorado em uma campanha especial em que a espiã agirá sozinha, sem nenhum parceiro. Ainda assim, em determinado ponto da história seu caminho vai se cruzar com o de Leon e Helena.

Falando em histórias que se cruzam, RE6 apresenta um sistema de *crossover* em que cada dupla vai se encontrar com as demais em determinados pontos do jogo. Durante esses trechos, o jogo se transforma em multiplayer com suporte para até quatro jogadores,

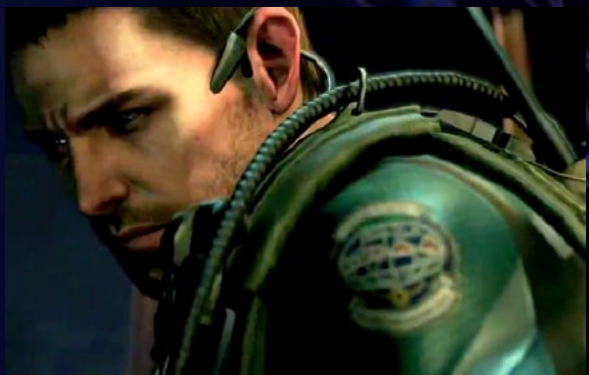
sendo dois por console. Ou seja, durante o gameplay de Chris, por exemplo, ao se encontrar com a dupla de Jake o jogador e um amigo vão poder jogar com mais duas pessoas (no controle de Jake e Sherry) pela internet.

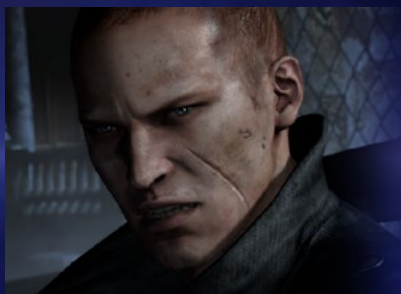
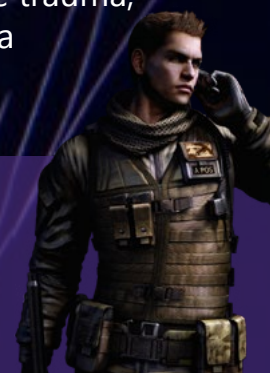
A versão demo do jogo vai estar disponível para os donos de PS3 no dia 4 de setembro de 2012, mas somente vão pode baixar aqueles que tiverem adquirido uma cópia de Dragon's Dogma. Já a versão final do game será lançada nas Américas no dia 2 de outubro. Falta pouco para o terror invadir o seu PS3.

Os sobreviventes

Resident Evil 6 vai contar com nada menos do que sete protagonistas jogáveis, cada um com suas habilidades, características e motivações próprias. Conheça agora um pouco sobre cada um deles e sua atuação no novo game da série.

Leon S. Kennedy: Inicialmente, RE6 seria protagonizado apenas pelo carismático agente do governo dos EUA. Agora, mesmo dividindo espaço com outros personagens de peso, os produtores afirmam que Leon mantém o posto de personagem principal do jogo. No novo game, Leon precisa sobreviver ao caos instaurado em Tall Oaks ao lado de sua nova parceira, a também agente do governo Helena Harper.

Helena Harper: Responsável pela segurança do presidente, Helena acaba se vendo cara a cara com a versão zumbificada de seu protegido. Após Leon dar um fim no presidente morto-vivo, Helena se junta a ele na esperança de sobreviver e encontrar sua irmã, Debora, sã e salva.

Chris Redfield: O ex-parceiro de Jill Valentine, sobrevivente do incidente na Mansão Arklay e membro fundador da BSAA , Chris Redfield, protagoniza mais um game da série principal; mas, desta vez as coisas estão um pouco diferentes: o grandalhão, após perder os homens sob seu comando em uma missão que deu errado, acaba perdendo a memória. Sob grande trauma, o rapaz parece ter encontrado na bebida a saída para seu sofrimento. Bem diferente do herói socador de pedras visto em RE5, hein?

Piers Nivans: O novo parceiro de Chris e um dos destaques da BSAA estreia na série com uma árdua missão: trazer de volta seu parceiro, capitão e, por que não, inspiração Chris Redfield. Piers é retratado como um verdadeiro soldado altruísta e o melhor atirador de elite da organização.

Jake Müller: O Wesker Junior. Retratado como um mercenário operante de uma facção antigovernamental atuante na Edonia, uma país fictício do leste europeu, Jake é dotado de força, agilidade e velocidade acima do normal, além de ser imune à ação do C-Virus. Ao que tudo indica, a cura para a infecção que assola Tall Oaks e diversos pontos do globo terrestre corre em suas veias.

Sherry Birkin: A menina loirinha de RE2 cresceu e agora faz parte da DSO, a divisão de segurança do governo dos EUA. Sua missão é manter Jake a salvo.

Ada Wong: Ada retorna em RE6, e mais uma vez seu papel é bastante dúbio: apesar de parecer atuar do lado “do mal”, a dama de vermelho vai unir forças com Leon e Helena em determinados pontos do jogo. A adorada pseudovilã vai ter um gameplay próprio, que deve mostrar um pouco da sua missão e suas motivações para trabalhar para a Neo-Umbrella.

BLAST BATTLE

por ***Leandro Fernandes e Rodrigo Estevam***

Revisão: Rafael Becker
Diagramação: David Vieira

Desde o lançamento de Silent Hill em 1999, fãs passam horas discutindo suas semelhanças e diferenças em relação a Resident Evil, série lançada em 1996. Criou-se uma certa rivalidade, já que são ambas as maiores representantes do survival horror (ou, pelo menos, costumavam ser). Mas e se as duas séries batessem de frente em uma batalha? Vamos descobrir quem ganha em um combate? Prepare os canos retorcidos e enferrujados, carregue suas pistolas e espingardas e vamos lá.

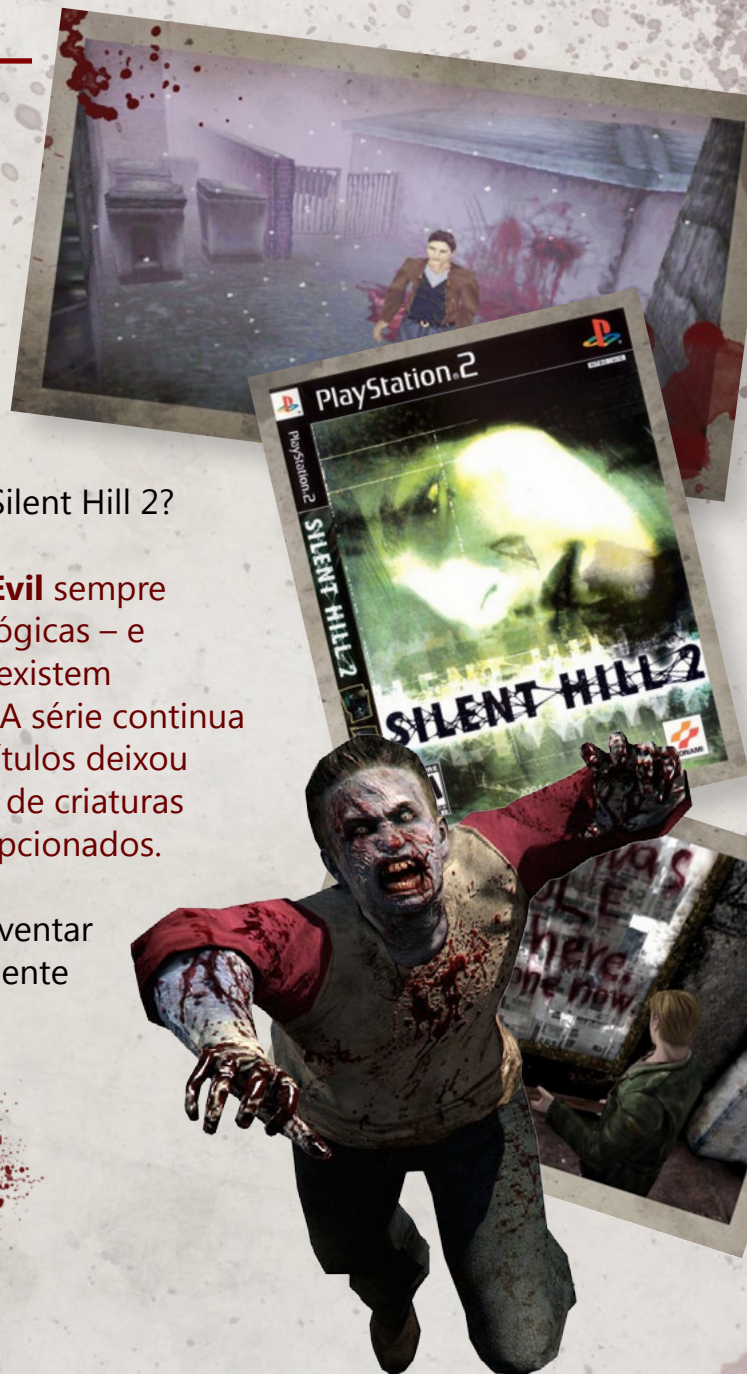
Round 1 - História

Silent Hill, desde o início da série, traz um foco em sua história. E em favor dessa atenção especial, os jogos trazem histórias que são nebulosas a princípio e abrem-se aos poucos ao jogador, conforme se avança na trama. Para completar, Silent Hill passa a funcionar como um "purgatório" para almas atormentadas, e isso fica claro a partir do segundo jogo, em que a aparência da cidade se "personaliza" de acordo com a pessoa que vê. Como se esquecer do final bombástico de Silent Hill 2?

Diferente do que muita gente diz por aí, **Resident Evil** sempre teve fortes bases no combate ao uso de armas biológicas – e não apenas nos zumbis. Desde o primeiro game já existem monstros como os Hunters e as plantas assassinas. A série continua seguindo por esse caminho, mas em seus últimos títulos deixou os mortos-vivos de lado e apostou em outros tipos de criaturas e agentes biológicos, o que deixou muitos fãs decepcionados.

Ponto para **Resident Evil**! A série conseguiu se reinventar sem necessariamente perder suas origens, e atualmente tem se esforçado para agradar a cada tipo de fã.

Round 2 - Terror x Ação

Assim como todas as séries de survival horror, hoje em dia **Silent Hill** afastou-se um pouco das raízes no horror, mas ainda assim se mantém forte por causa da ambientação. Os quatro primeiros jogos da série são realmente aterrorizantes, com cenas memoráveis (Heather vendo seu reflexo se "corromper" no espelho, Harry no corredor onde as portas se trancam atrás de si, James sendo perseguido pelo Pyramid Head, entre outros). Até mesmo o último jogo, Downpour, é bem sucedido no quesito horror. Um fato triste é que a série nunca realmente evoluiu nos combates, mas isso fortalece a ideia de fugir em vez de atirar em cada monstro.

Os três primeiros jogos da série claramente tinham o foco no medo: andar sozinho por uma imensa mansão cheia de zumbis e criaturas horripilantes, sobreviver em uma cidade repleta de mortos-vivos... tudo isso com pouquíssima munição. Cada corredor era um susto diferente, os sons de cada ambiente davam calafrios. A coisa toda mudou a partir do quarto game da série principal, que tomou um rumo mais puxado para o lado da ação, com monstros que, quando derrotados, deixavam pra trás munição e dinheiro. O quinto game deixou o terror de lado de uma vez, abandonando as sombras da noite e abraçando a luz do dia, com um clima de filme de ação de deixar qualquer fã de Call of Duty feliz da vida. O próximo game da série, **Resident Evil 6**, recebeu uma classificação diferente de Yoshiaki Hirabayashi, seu produtor; segundo ele, RE6 inaugura o gênero dramatic horror, que promete mostrar o terror sob um ponto de vista dramático, quase cinematográfico.

E **Silent Hill** leva a melhor dessa vez! A série ainda mantém suas raízes no horror, mesmo que com uma ligeira inclinação para a ação. Já Resident Evil, com um estilo de jogo cada vez mais eclético, tem conseguido trazer tramas que vão do suspense à ação desenfreada, mas pagando o preço de vir se afastando cada vez mais do terror.

SILENT HILL

Round 3 - Tradição

Com 8 jogos lançados e um que sairá em breve para PSVita, **Silent Hill** já criou um nome na indústria. Infelizmente esse nome está “sujo” por causa dos últimos títulos lançados. Embora os três primeiros jogos tenham influenciado amplamente o gênero, os outros foram bastante criticados e hoje em dia a série é vista como um exemplo de como mudar uma franquia para uma desenvolvedora diferente é perigoso para a integridade daquele universo. Ainda assim, é inegável a contribuição de Silent Hill para o survival horror.

Em outubro desse ano, a franquia chega ao seu sétimo título enumerado com **Resident Evil 6**. Mas a trama principal vai bem além desses seis jogos; ao todo, a série já passou dos 10 títulos lançados até agora – sem contar os remakes e ports! A tão comentada mudança de ares pela qual a série passou contribuiu ainda para a criação de laços com jogadores que antes não se sentiam atraídos por Resident Evil. E pra agradar seus fãs das antigas, os produtores têm procurado equilibrar a jogabilidade dos games mais recentes, pendendo tanto pro lado do horror quanto para a ação. E tem funcionado muito bem, diga-se de passagem!

E novamente **Resident Evil** sai na frente. A série não só é referência quando se fala em survival horror como ultimamente tem se atraído jogadores vidrados em ação. Depois de RE4, pode-se dizer que Resident Evil e suas duas vertentes - ação e terror - são altamente tradicionais.

Round 4 - Outras Mídias

Foram 5 jogos lançados fora da série principal, contando com uma série de mobile games chamada Orphan. **Silent Hill** também possui uma série de quadrinhos, que durou de 2004 a 2008, dois romances, um livro (o imperdível Book of Memories, que mostra a atenção aos detalhes da equipe criadora do jogo) e dois mangás para celular. Mas o maior mérito de Silent Hill fora dos consoles é o filme Terror em Silent Hill, lançado em 2006. Ele é considerado por muitos a melhor adaptação de videogames para o cinema por manter o espírito da série ainda que com diversas alterações à história. Uma continuação, chamada Silent Hill: Revelation 3D será lançada ainda esse ano.

A série recebeu ainda 6 spin-offs para consoles de mesa e portáteis – sem contar os mobile games, card games e browser games, que juntos totalizam mais 15 jogos. No campo dos livros, **Resident Evil** conta com 25 publicações, que

vão desde adaptações literárias das histórias dos jogos a artbooks e guias, passando por histórias originais inspiradas na trama principal da franquia. Além disso, cinco séries de histórias em quadrinhos e dois mangás inspirados em RE foram lançados até o momento (dentre eles, o mangá Marhawa Desire, que serve como prelúdio para Resident Evil 6). Já nos cinemas, a saga vai receber seu quinto longa metragem live action em setembro desse ano, e seu segundo longa animado tem seu lançamento previsto para o final de outubro.

Mais uma vez a pontuação vai para RE! Além dos diversos spin-offs, a série realmente se mostra muito mais presente em outras mídias do que seu concorrente!

E Silent Hill vai a nocaute! Depois de combater bravamente por quatro rounds que mediram diferentes aspectos de cada franquia, Resident Evil acaba levando pra casa o título de campeã desta disputa! Claro, ambas as séries são incrivelmente interessantes e importantes para o gênero survival horror mas, dessa vez, o troféu vai pra Jill Valentine, Chris Redfield e companhia!

Leve a **Revista Playstation Blast** com você nas redes sociais! É só clicar e participar!

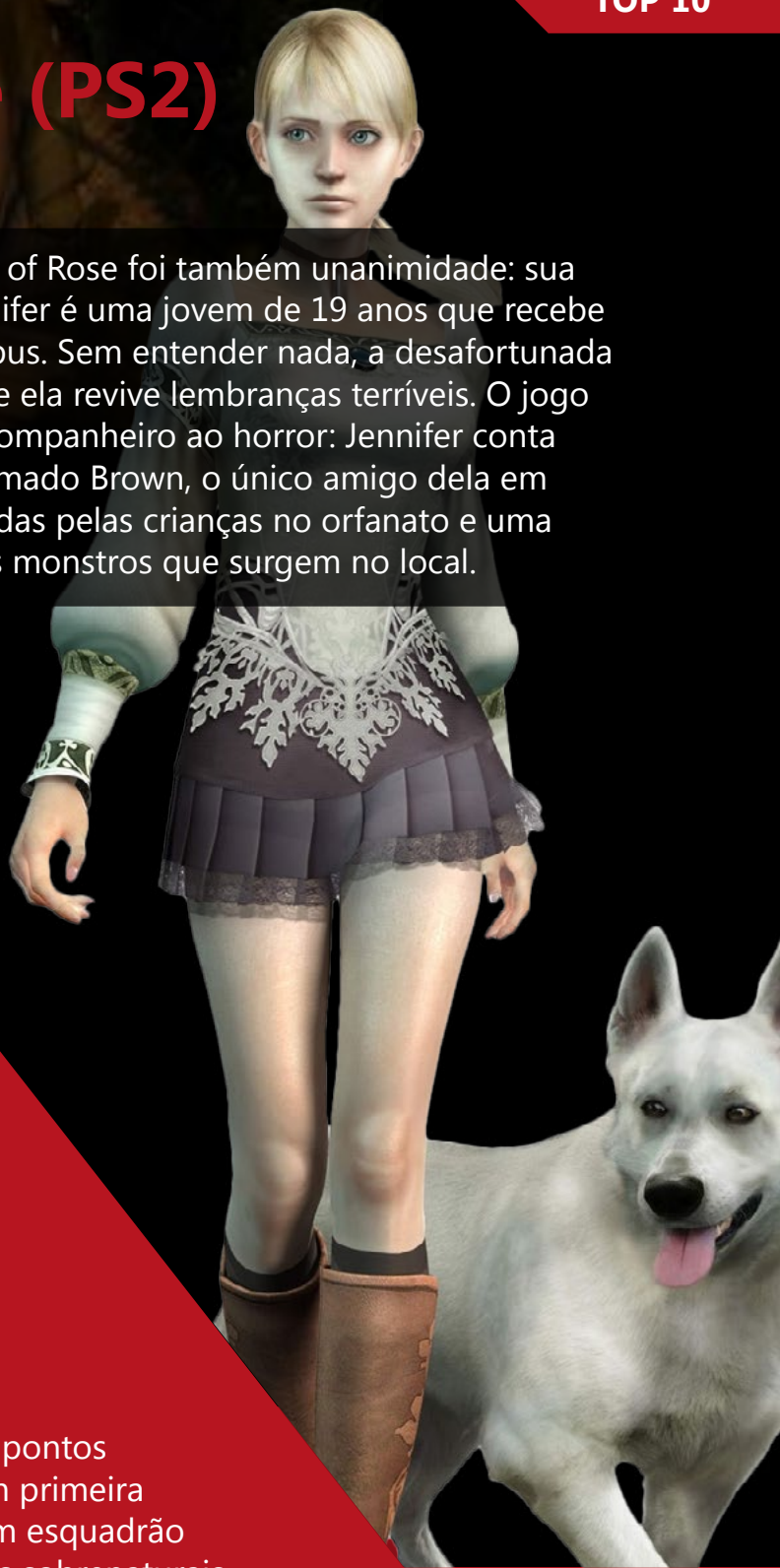
por ***Leandro Fernandes***

Revisão: Bruna Lima.
Diagramação: Douglas Fernandes

TOP 10
Survival Horrors

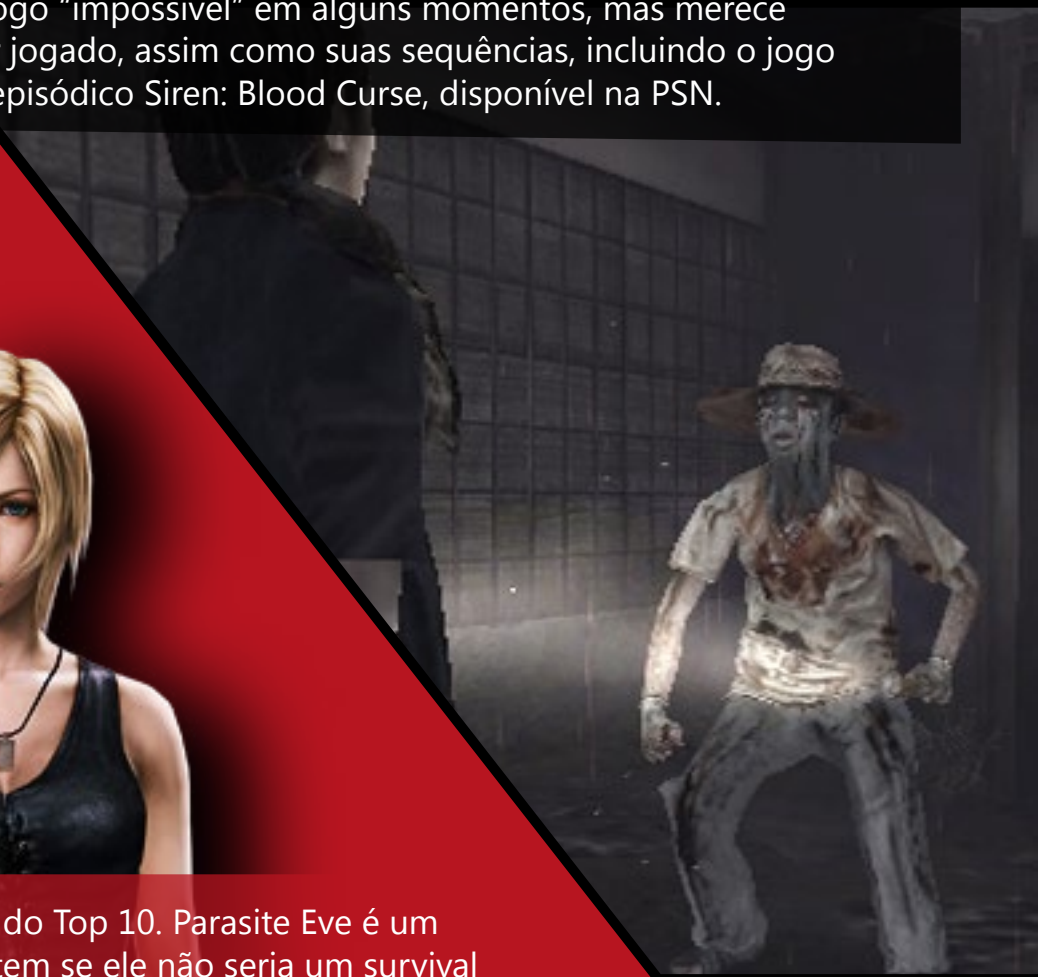
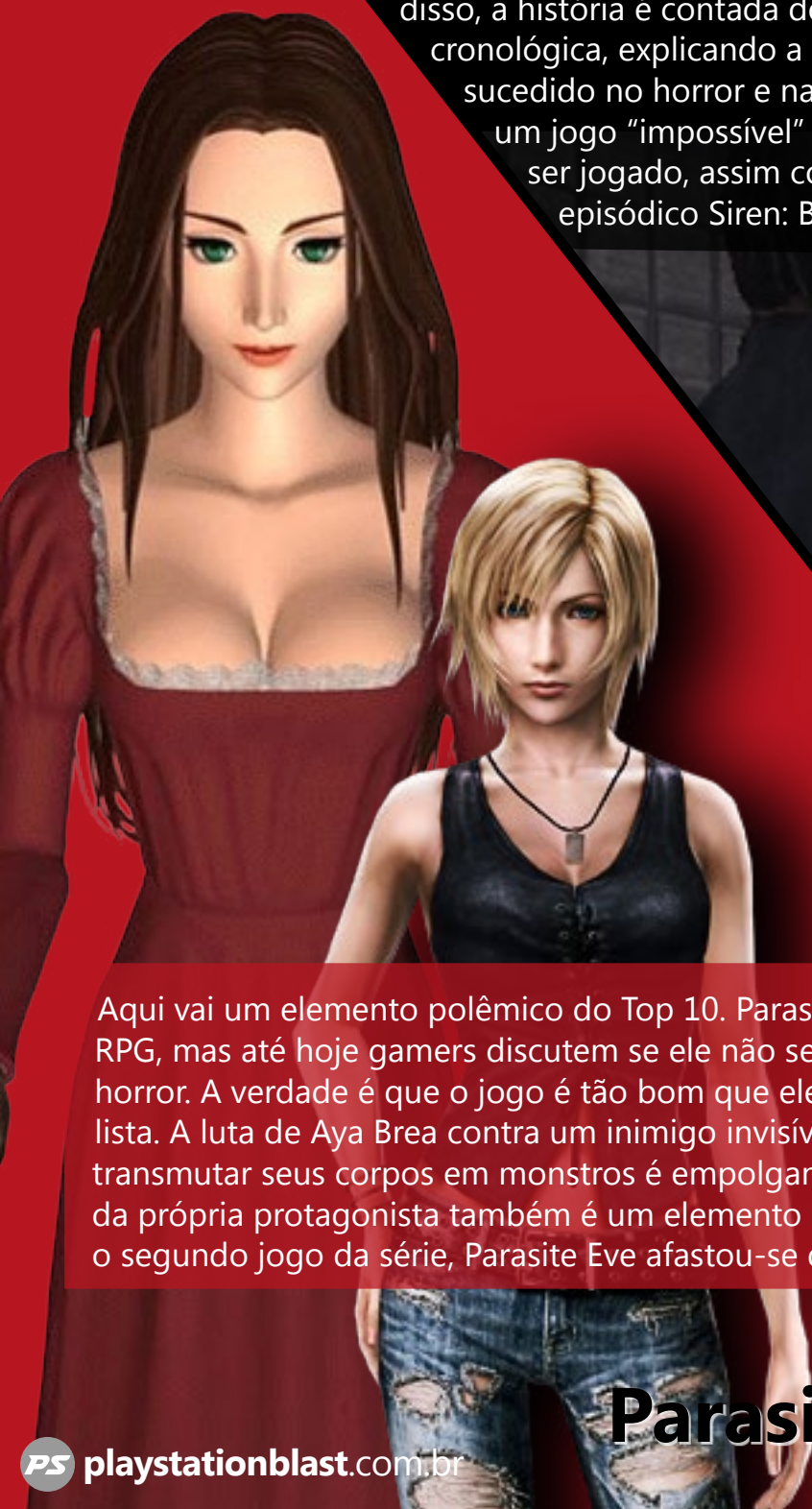
Medo, sustos, sangue, monstros e fantasmas. Para quem gosta disso, Survival Horrors são o tipo de jogo ideal. Ao longo da vida dos consoles PlayStation, muitos jogos do gênero foram lançados, uns bons e outros ruins. Confira os melhores neste Top 10!

10 Rule of Rose (PS2)

Embora criticado de forma cruel na época, Rule of Rose foi também unanimidade: sua história e a forma que é contada é incrível. Jennifer é uma jovem de 19 anos que recebe um livro de histórias de um garotinho num ônibus. Sem entender nada, a desafortunada garota segue o menino até um orfanato em que ela revive lembranças terríveis. O jogo se destaca por adicionar um companheiro ao horror: Jennifer conta com a ajuda de um cão chamado Brown, o único amigo dela em meio às maldades praticadas pelas crianças no orfanato e uma enorme ajuda contra os monstros que surgem no local.

Mais ficado na ação que no terror, F.E.A.R. ganha pontos por conseguir criar uma atmosfera assustador em primeira pessoa. O personagem principal é membro de um esquadrão do governo americano especializado em ameaças sobrenaturais. Num clima bem inspirado em filmes de terror japonês, uma aparição fantasmagórica de uma garotinha chamada Alma começa a ameaçar o esquadrão. Em vez de sustos, F.E.A.R. preza pela tensão constante, e o objetivo é manter o jogador na ponta dos pés. Medo, ao invés de sustos. A série segue firme e forte, já em seu terceiro título.

F.E.A.R. (PS3) 9

8 Siren (PS2)

Siren é um filho de Silent Hill, literalmente. O diretor do jogo é Keiichiro Toyama, que também dirigiu o primeiro Silent Hill, e a estética é bastante parecida, com direito a imagens nebulosas e ambientes escuros. Em vez da cidade americana, no entanto, os jogadores são apresentados a uma pequena cidade no Japão e uma história bem oriental envolvendo um ritual, uma entidade demoníaca e servos dela. Além disso, a história é contada de forma não-convencional, sem ordem cronológica, explicando a história aos poucos. Siren é tão bem sucedido no horror e na sensação de desespero que pode ser um jogo "impossível" em alguns momentos, mas merece ser jogado, assim como suas sequências, incluindo o jogo episódico Siren: Blood Curse, disponível na PSN.

Aqui vai um elemento polêmico do Top 10. Parasite Eve é um RPG, mas até hoje gamers discutem se ele não seria um survival horror. A verdade é que o jogo é tão bom que ele merece estar nesta lista. A luta de Aya Brea contra um inimigo invisível que é capaz de atear fogo a pessoas e transmutar seus corpos em monstros é empolgante e o fato desse inimigo morar dentro da própria protagonista também é um elemento comum no horror, e muito eficaz. Desde o segundo jogo da série, Parasite Eve afastou-se do horror e focou mais na ação.

7 Parasite Eve (PS)

Série Alone In The Dark

Embora o primeiro da série não tenha sido lançado para nenhum console da Sony, Alone In The Dark tornou-se um marco do gênero survival horror. Seu estilo claustrofóbico, repleto de puzzles e com uma ênfase no uso inteligente dos itens ao invés do combate acabou influenciando os grandes sucessos da história dos games. É verdade: a série hoje em dia está bem caída, mas a contribuição de Alone In The Dark para o mundo dos games não pode ser ignorada.

Se Alone In The Dark ajudou a moldar o survival horror, Clock Tower foi o jogo que criou o gênero. Nemesis perseguindo Jill Valentine pelo cenário? Isso é uma influência de Clock Tower, que trazia um assassino com uma tesoura gigante perseguindo a protagonista. A ausência de uma barra de HP ou indicação precisa do estado de saúde do protagonista? Isso também veio de Clock Tower, que representava isso através de um quadrado colorido atrás do rosto de Jennifer. A série morreu após um último jogo mal sucedido lançado em 2002 para PS2.

Clock Tower (PS)

5

4 Dead Space 2 (PS3)

O jogo mais recente da lista é uma verdadeira joia do horror em tempos atuais. Como o nome indica, o jogo é ambientado no espaço, mas mantém todos os traços que fazem um survival horror: corredores apertados dando aquela sensação de claustrofobia, pouca munição, ambientes mal iluminados e um clima de tensão constante. Se o primeiro jogo já foi bem sucedido ao colocar o protagonista, Isaac Clarke, numa situação terrível, o segundo eleva isso a uma nova potência, criando um horror psicológico e mostrando que nenhum protagonista deveria sair mentalmente ileso de uma experiência assim.

Já tirou alguma foto e viu um vulto estranho nela? A série Fatal Frame apropriou-se das lendas urbanas envolvendo espíritos captados em fotos e apresenta uma história criativa envolvendo a Camera Obscura, que é capaz de exorcizar espíritos vingativos ao ser disparada. Sim, em Fatal Frame você não usa armas, mas tira fotos dos fantasmas. Pode parecer estranho, mas funciona magnificamente para o horror, obrigando o jogador a encarar o monstro. Some isso a um clima tenso de terror japonês e uma história tocante de amor fraternal entre duas garotas e Fatal Frame 2 é o grande representante da série neste Top 10.

Fatal Frame 2: The Crimson Butterfly (PS2) 3

2 Resident Evil 4 (PS2)

Indiscutivelmente a franquia mais marcante do survival horror, Resident Evil vem desde os anos 90 impactando o mundo dos games. Pode parecer estranho, mas o escolhido para representar a série aqui foi Resident Evil 4, considerado por muitos o momento em que a série saiu do campo do survival horror e passou para um lado mais de ação. A verdade é que o jogo não só fez o survival horror sair do ponto estagnado em que se encontrava (com câmeras fixas, cenários pré-renderizados, controles duros e inimigos repetitivos) ao mesmo tempo em que criou um novo gênero, de shooters em terceira pessoa com visão acima do ombro. Embora haja controvérsias, o jogo manteve o clima claustrofóbico, jogando uma quantidade enorme de inimigos contra o jogador, além de espalhar armadilhas e puzzles pelo cenário.

Digam o que quiserem: nenhuma franquia capturou o horror psicológico como Silent Hill. E embora o primeiro jogo seja um verdadeiro pesadelo (no bom sentido), fazendo qualquer jogador ficar tremendo de medo (novamente: medo, e não sustos baratos), é o segundo que mostra a genialidade da série. O protagonista, James, vai à cidade enevoada em busca de sua esposa falecida. Lá, ele encontra outros personagens igualmente atormentados, que projetam na cidade suas culpas. A partir daí fica claro que aquela realidade que estamos vendo não é a realidade da cidade, e nem a realidade que outros personagens vivenciam. O horror de Silent Hill vai mais fundo que o medo de ver um game over: é um horror que questiona a sanidade do protagonista e do jogador. Complete isso com uma genial funcionalidade de moldar o final do jogo com pequenas ações (o quanto tempo você passa ferido antes de usar itens de cura, quantas vezes examina a foto e a carta da esposa, entre outros) e você tem um dos maiores clássicos dos games e o survival horror mais amedrontador.

Silent Hill 2 (PS2) 1

HIROYUKI KOBAYASHI

por ***Rafael Neves***

Revisão: Rafael Becker Diagramação: Guilherme Vargas

É difícil pensar nas principais estrelas da Capcom sem nos remeter a Hiroyuki Kobayashi. Se Yoshinori Ono é a sensação como produtor dos novos títulos da série Street Fighter, Hiroyuki é o homem por trás do lado mais sombrio e asqueroso da Capcom. Sim, estamos falando de Resident Evil. Mas, apesar de ser um grande programador e produtor da matança de zumbis, Hiroyuki também é conhecido por outros trabalhos na Capcom. Ele já esteve presente em outras franquias importantes da desenvolvedora, como Devil May Cry, Sengoku Basara e Dino Crisis, além de ser um grande adaptador dessas franquias para as televisões, no formato dos populares animes japoneses. Venha conhecer a trajetória desse grande membro da Capcom.

O início do legado

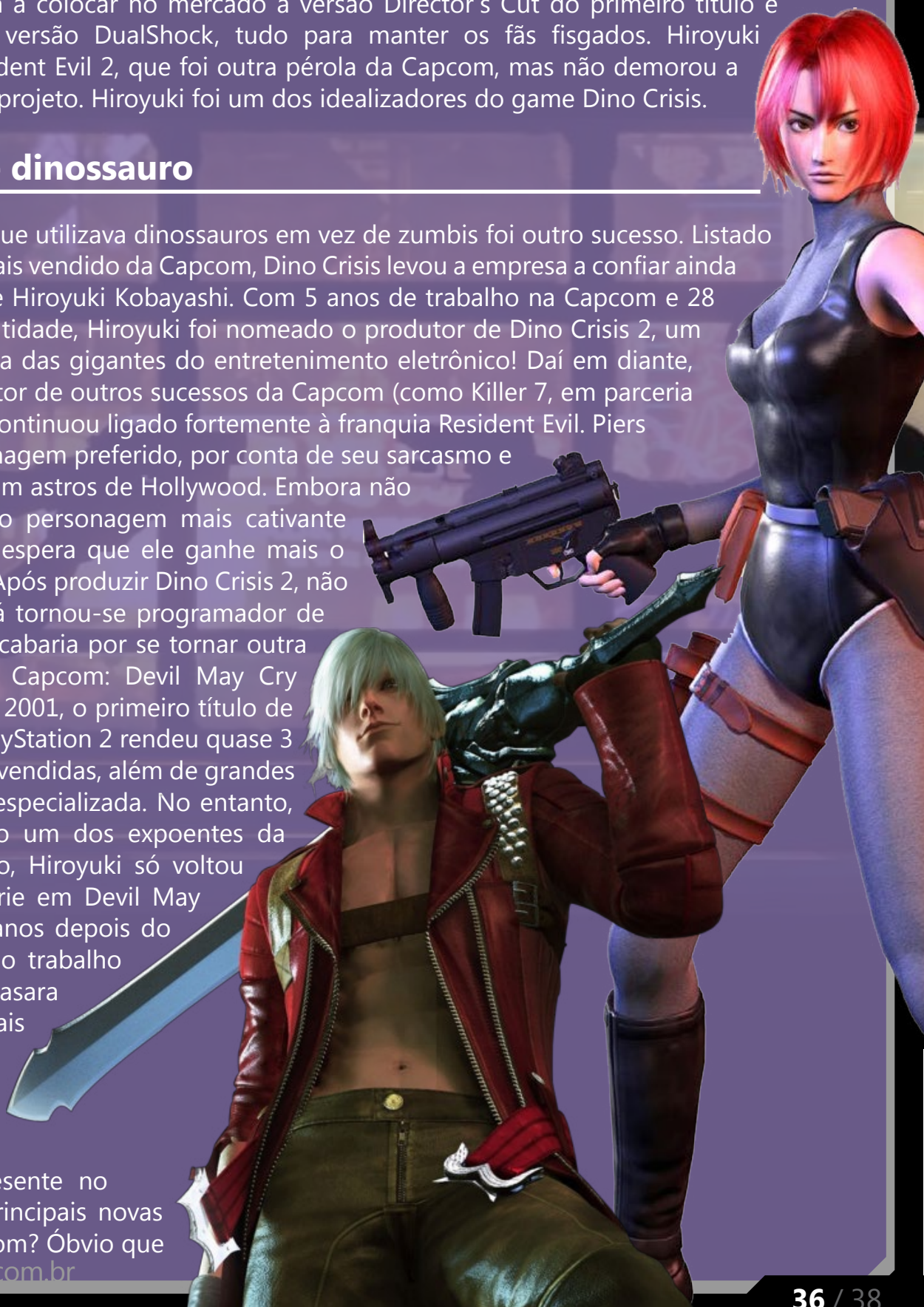
Ainda com 23 anos de idade, Hiroyuki Kobayashi foi contratado pela Capcom. E esse não foi o único passo largo em sua carreira. Assim que adentrou os estúdios da empresa por trás de grandes sucessos, como Street Fighter, Megaman e Breath of Fire (que tinha sido lançado há pouco tempo), Hiroyuki trabalhou num novo projeto. Não se tratava de um jogo de luta entre combatentes do mundo todo, muito menos uma segunda série de RPGs da Capcom. A empresa buscava agora um outro estilo de jogo para seu acervo: um survival-horror em 3D, afinal, estávamos na época da rivalidade entre o PlayStation e o Nintendo 64. É claro que estamos falando de Resident Evil (ou BioHazard), como conhecem os japoneses). O ano era 1996, Hiroyuki tinha terminado seu primeiro serviço e o título fez um grande sucesso no PlayStation, como você provavelmente já sabe. Além de ter sido relançado em diversas plataformas, dentre elas o Sega Saturn e Nintendo DS, Resident Evil recebeu uma belíssima releitura no GameCube, em 2002

Mas, além do estrondoso sucesso de vendas (só as versões para PS somam cerca de 9 milhões de unidades vendidas), Resident Evil também foi um marco nos videogames. Considerado por muitos como um dos primeiros survival horror da história, pode não ter sido o pioneiro do gênero mas, com certeza, foi o que mais inspirou os futuros títulos de terror nos consoles. No entanto, o game não passou por um desenvolvimento linear, mas sim, por uma produção cheia de reviravoltas. Originalmente, Resident Evil seria o remake de Sweet Home, um antigo título de terror da Capcom, logo, ao invés de Racoon City, teríamos uma tradicional mansão mal assombrada. Outra mudança foi na jogabilidade. A priori, o game seria um shooter em primeira pessoa e, embora não tenha sido lançado assim, a ideia foi incorporada em outros títulos da série, como nos spin-offs Resident Evil: Chronicles. Até o nome do game trouxe problemas. Embora tenha sido fácil lançá-lo no Japão sob o título “BioHazard”, este não podia ser usado nas Américas, uma vez que já era utilizado por terceiros. A solução foi uma enquete, que resultou no nome “Resident Evil”. Hoje, a própria Capcom admite que não

poderia ter pensado em um nome melhor. A equipe responsável pelo título não demorou a formar o Capcom Production Studio 4, um dos principais estúdios da empresa.

No entanto, o trabalho de Hiroyuki não terminou com Resident Evil. Os fãs pressionaram a Capcom a lançar uma sequência e assim ela fez. O atraso no lançamento de Resident Evil 2 levou a empresa a colocar no mercado a versão Director's Cut do primeiro título e posteriormente a versão DualShock, tudo para manter os fãs fisgados. Hiroyuki trabalhou em Resident Evil 2, que foi outra pérola da Capcom, mas não demorou a focar-se em outro projeto. Hiroyuki foi um dos idealizadores do game Dino Crisis.

Um passo de dinossauro

O survival horror que utilizava dinossauros em vez de zumbis foi outro sucesso. Listado como 13º game mais vendido da Capcom, Dino Crisis levou a empresa a confiar ainda mais no talento de Hiroyuki Kobayashi. Com 5 anos de trabalho na Capcom e 28 na carteira de identidade, Hiroyuki foi nomeado o produtor de Dino Crisis 2, um baita cargo de uma das gigantes do entretenimento eletrônico! Daí em diante, Hiroyuki foi produtor de outros sucessos da Capcom (como Killer 7, em parceria como Suda 51) e continuou ligado fortemente à franquia Resident Evil. Piers Nivan é seu personagem preferido, por conta de seu sarcasmo e sua semelhança com astros de Hollywood. Embora não seja para muitos o personagem mais cativante da série, Hiroyuki espera que ele ganhe mais o apelo do público. Após produzir Dino Crisis 2, não perdeu tempo e já tornou-se programador de outro título, que acabaria por se tornar outra série de peso da Capcom: Devil May Cry (PS2). Lançado em 2001, o primeiro título de Hiroyuki para o PlayStation 2 rendeu quase 3 milhões de cópias vendidas, além de grandes elogios da crítica especializada. No entanto, apesar de ter sido um dos expoentes da produção do título, Hiroyuki só voltou a participar da série em Devil May Cry 4 (PS2), sete anos depois do primeiro game. E o trabalho em Sengoku Basara (PS2) deixou mais do que explícito o talento de Hiroyuki. Seria mera coincidência o rapaz estar presente no nascimento das principais novas franquias da Capcom? Óbvio que

Dos games para os animes

Hiroyuki Kobayashi não só programou e produziu games da Capcom, como ajudou a torná-los agradáveis no formato de animes – o que nem sempre funciona. Embora a Capcom já tivesse trabalhado nesse ramo há muito tempo, inclusive utilizando a própria série Resident Evil, o primeiro serviço prestado por Hiroyuki foi em 2007, com o lançamento de Devil May Cry: The Animated Series. Daí em diante, Hiroyuki foi produtor e supervisionador de outras adaptações, como a computação gráfica Resident Evil: Degeneration (2008) e versões televisivas da série Sengoku Basara.

não e, reconhecendo isso, continuou a lhe escalar para as maiores produções da empresa. Se em 2011 Hiroyuki teve destaque como produtor de Dragon's Dogma, é em 2012 que ele tem seu triunfal retorno à série Resident Evil. Sim, Hiroyuki Kobayashi é o produtor de Resident Evil 6!

Jogos nos quais trabalhou

Resident Evil (1996)
Resident Evil 2 (1998)
Dino Crisis (1999)
Dino Crisis 2 (2000)
Devil May Cry (2001)
Resident Evil Zero (2002)
P.N.03 (2003)
Killer 7 (2005)
Sengoku Basara (2005)
Sengoku Basara 2 (2006)
Sengoku Basara 2: Heroes (2007)
Devil May Cry (2008)
Sengoku Basara X (2008)
Sengoku Basara: Battle Heroes (2009)
Sengoku Basara: Samurai Heroes (2010)
Sengoku Basara: Chronicle Heroes (2011)
Dragon's Dogma (2011)
Resident Evil 6 (lançamento marcado para 2 de outubro de 2012)